

# RAYMAN 2

## THE GREAT ESCAPE™



**Dansk manual**  
**Norsk manual**

# Dansk manual





# Sammendrag

Historien .....	3
Installation af Rayman 2 .....	4
- <i>Systemkrav.</i> .....	4
- <i>Installation og afinstallation</i> .....	4
- <i>Start og afslutning af spillet</i> .....	6
 Start af spillet .....	7
- <i>Navigering i menuerne.</i> .....	7
- <i>Valg af sprog</i> .....	7
- <i>Hovedmenu.</i> .....	7
- <i>Valgmenu</i> .....	7
 Indlæsning/lagring af spil .....	9
Spilleskærm .....	10
Kommandoer .....	11
Styring af Rayman .....	12
Kræfter .....	14
Rayman .....	16
Raymans venner .....	16
Raymans fjender .....	18
Genstande .....	19
Magiske genstande .....	20
Garanti og teknisk hjælp .....	22
Credits .....	52

**D**er er panik i Lillebitternes (Teensies) Kammer (Chamber of the Teensis) og i Ferådet (Fairy Council), fordi robotpirater fra det ydre rum er kommet, fast besluttede på at erobre hele verden og gøre indbyggerne til deres slaver. Tiden er inde til kamp. Frivillige danner små modstandsgrupper og kaster sig ind i kampen mod de onde indtrængere. Rayman og hans ven Globox tager ud til udkanten af Den Store Skov (The Great Forest), hvor de fleste pirater holder til.

Rayman springer ud fra et træ og starter sin helikopter; så han kan lande blødt i noget tæt buskads. "Piraterne kommer lige imod os!", råber Rayman til sin ven. "Gør dig klar!"

Pludselig begynder jorden at ryste... Flere træer falder til jorden og skaber vej for en hær af robotter:

Slaget er i gang! Rayman går i aktion og sender metalmonstre på flugt med sine kraftfulde energikugler. Lidt senere prøver Globox desperat og rystende af skræk at få robotterne til at ruste op ved at skabe kraftige regnskyl lige over deres hoveder. En robot styrter knirkende og knagende til jorden.

"Ikke dårligt, Globox!" råber Rayman med et smil.

Globox prøver at svare, men Rayman hører ham ikke. Han ser Lys anspændte ansigt for sig.

"Rayman..", begynder Ly i et mærkeligt tonefald, "piraterne har knust verdens hjerte. Energien er spredt. Bortset fra Clark, er alle vores modige krigere blevet taget til fange..".

Rayman bliver så chokeret over den forfærdelige nyhed, at han overraskes af en kæmpe robot, der griber ham med sine stærke knibtænger. Han prøver at lave en ny energikugle i hånden, men forgæves. Da Urkernen (Primordial Core) blev ødelagt, mistede han alle sine kræfter...

Han råber desperat til sin ven...

"De har fået mig, Globox! Red dig selv!"

"Men... men... hvad med dig?!"

"Der er ingen tid til forklaringer! Find Ly, hun vil fortælle dig, hvad du skal gøre!"

Efter et øjebliks tøven smutter Globox ind mellem robotens fødder og kaster sig ned i det høje græs.

En ond latter fylder luften. Rayman vender sig om og ser Knivskæg (Razorbeard), piraternes leder:

"Jeg har dig, Rayman! Snart vil du være min mest lydige slave....!"

Rayman prøver at komme fri, men robotten strammer sit jerngreb om ham. Han kaster et dystert blik på Knivskæg og råber udfordrende:

"Det er ikke slut endnu, pirat! Jeg skal nok slippe væk, og så skal jeg give dig, så du vil ønske, at du aldrig var blevet født!"



# Installation af Rayman 2

## Systemkrav

### Minimumssystemkrav

Pentium® 133 processor (eller tilsvarende), Windows™ 95 og 98

32 MB RAM

4X speed cd-rom

Sound Blaster-kompatibel

Obligatorisk 3D Graphic Accelerator Card: Voodoo 1 (3Dfx) eller derover

### Anbefalet system

Pentium® MMX 200 processor eller derover; Windows™ 95 og 98

64 MB RAM

8X speed cd-rom

Sound Blaster-kompatibel

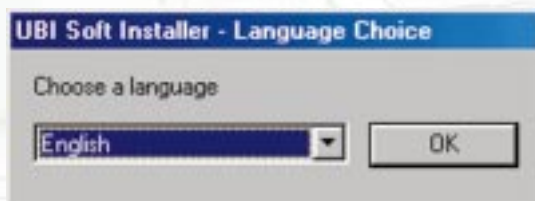
Obligatorisk 3D Graphic Accelerator Card: Voodoo 2 (3Dfx) eller tilsvarende.

## Installation og afinstallation

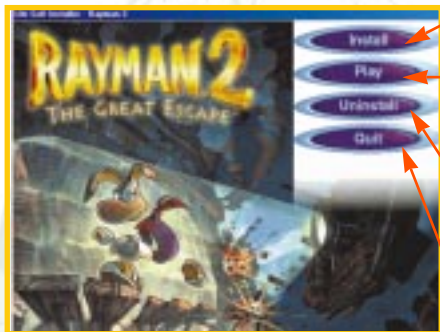
### Installation af Rayman 2

Læg Rayman 2-cd'en i computerens cd-rom-drev.

1. Vælg et sprog fra menuen.



## 2. Nedenstående menuer vil blive vist på skærmen.



Et klik på denne valgmulighed vil påbegyn-  
de installationen på harddisken.

Med denne valgmulighed kan du starte  
spillet og få adgang til hovedmenuen.  
Spillet skal allerede være installeret på  
harddisken.

Hvis spillet allerede er installeret, vil et  
klik på denne valgmulighed slette spillet  
fra harddisken.

Med denne valgmulighed kommer du  
tilbage til Windows 95 eller 98.

**Bemærk:** Der er kun adgang til Installér og Afslut, første gang du  
installerer spillet.

## 3. Valg af den version, der skal installeres.

Du skal vælge den version, du ønsker at installere. Versionen afhænger af  
dit 3D-kort. Rayman 2 er udviklet til at arbejde med to typer 3D-kort

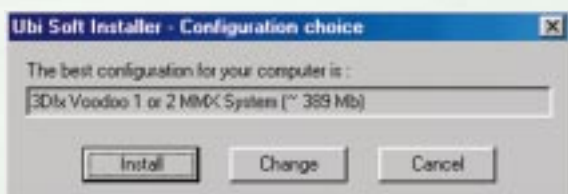
- 3Dfx-kort (Voodoo 1, 2, 3 etc), der arbejder med Glide-drivers
- Andre kort, der støttes af DirectX 6.0

**Bemærk:** Listen over de videokort, der er afprøvet med Rayman 2, findes i  
readme.txt-filen. Denne fil findes på cd-rommen med spillet.

Installationsprogrammet vil foreslå dig en version, afhængig af de kompo-  
nenter; programmet finder i styresystemet. Mulige valg:

- 3Dfx med MMX – fuldstændig installation
- 3Dfx med MMX – minimumsinstallation
- DirectX 6.1 med MMX – fuldstændig installation
- DirectX 6.1 med MMX – minimumsinstallation

- Hvis dit kort støtter 3Dfx-teknologi (Voodoo 1, 2 eller 3), skal du vælge  
3Dfx-versionen.
- Hvis kortet ikke er et 3Dfx, skal du vælge DirectX 6.0-versionen.





I begge tilfælde skal du slå op i brugermanualen til kortet for at se de specifikke krav. Hvis installationsprogrammet finder forældede drivers, vil det foreslå, at du installerer nyere versioner. Det er de eneste versioner, du kan bruge til at spille Rayman 2. Du vil blive bedt om en bekræftelse, før nye drivers bliver installeret.

#### **4. Adgangssti**

Du skal som det næste vælge det sted på harddisken, hvor du vil installere spillet. Standardinstallationen vil foreslå "c:/UbiSoft/Rayman2/".

#### **5. Genvej**

Derefter skal du bestemme, hvilken programgruppe der skal indeholde genvejen til spillet. Standardvalget er "Ubi Soft Games"-gruppen

#### **Afinstallation af Rayman 2**

Der er to måder at slette spillet fra harddisken på.

1. Vælg "2 Uninstall Rayman 2" i Start/Programs/Ubi Soft Games/Rayman 2 i Windows

2. Indsæt cd'en, start spillet og vælg "Afinstallér" i installationsmenuen.

#### **Start og afslutning af spillet**

- Når først spillet er installeret, skal du blot starte spillet fra "Start"-menuen i Windows. Standardstien er "Start/Programs/Ubi Soft Games/Rayman 2/1 To Play Rayman 2". CD-rommen skal være placeret i cd-rom-drevet, før at spillet kan starte. Når først spillet er startet, kan du få adgang til spillets hovedmenu (se afsnittet "Menuer").

#### **- Afslutning af spillet**

Tryk på "Escape"-tasten, og klik derefter på "Exit" i menuen. Du vil blive bedt om en bekræftelse. Vær sikker på, at du har gemt dit spil i Dørenes Sal (Hall of Doors) (se afsnittet "Indlæsning/lagring af spil").

#### **- Lukke spillet**

Tryk på "Escape" og klik på Luk i menuen. Du bliver bedt om at bekræfte. Husk at altid lagre spillet ditt i "Rommet med Dørene" (se kapitlet Hente/Lagre).



# Start af spillet

## › Navigering i menuerne

For at flytte rundt i RAYMAN 2-menuerne, skal du bruge PILEASTERNE på tastaturet. Det senest godkendte valg er markeret med rødt. Hvis du ønsker at vælge andet, vil dette være markeret med gult. For at godkende dit valg skal du trykke på ENTER. For at gå tilbage skal du trykke på BACKSPACE.

For at få adgang til menuen under spillet skal du trykke på ESCAPE.

## › Valg af sprog

Brug PILEASTERNE for at vælge det sprog, du ønsker, og godkend dit valg med ENTER-tasten. Du kan et hvilket som helst sted i spillet ændre sproget ved at vælge "Sprog" i valgmenuen.



## › Hovedmenu

Klik på "Nyt spil" (New Game) for at starte et nyt spil. "Indlæs" (Load) og "Slet" (Delete) kan kun vælges, hvis et spil tidligere er blevet gemt.

Klik på "Valg" (Options) for at få adgang til valgmenuen.

Klik på "Rayman2 site" for at få adgang til Raymans websted.



## › Valgmenu

For at få adgang til valgmenuen under spillet skal du trykke på ESCAPE og derefter klikke på "Valg" (Options).

Med denne menu kan du foretage tilpasninger, således at dit spil fungerer optimalt.





## › Videoindstillinger

Klik på "Opløsning" (Resolution) for at ændre skærmens opløsning.

Vælg "Lav" (Low) for at få den laveste opløsning, som støttes af dit videokort.

Vælg "Høj" (High) for at få den højeste opløsning, som støttes af dit videokort.

Vælg "Andet" (Other) for at få adgang til listen over alle opløsninger, der støttes af dit videokort.

Vælg "Gem opløsning" (Save Resolution) for at gemme den ønskede opløsning.

Vælg "Lysstyrke" for at gøre spillet lysere eller mørkere.



## › Lydindstillinger

Klik på "Lyd" (Sound) for at få adgang til volume-kontrollen.

Klik på "Musik" (Music) for at hæve eller sænke lydniveauet ved hjælp af PILE-TASTERNE.

Klik på "Lydeffekt" (Sound Effects) for at hæve eller sænke lydniveauet for lydeffekter ved hjælp af PILETASTERNE.



## › Kommandoer

Hvis du vælger dette, kommer du til "Kommando"-menuen (Controls).

Fra denne menu vil du kunne justere joysticket, hvis det ikke virker som det skal.



# Indlæsning af data

## > Indlæsning

Under spillet kan man til enhver tid indlæse et tidligere gemt spil. For at få adgang til et sådant skal man trykke på ESCAPE et vilkårligt sted i spillet.

Klik på "Indlæs" (Load) for at indlæse et tidligere gemt spil.

## > Dørenes Sal & Lagring (The Hall of Doors and Saving)

For at gemme et spil skal Rayman befinde sig i Dørenes Sal.

Dette magiske sted, som Lillebitterne byggede for længe siden, giver adgang til nye verdener. Men husk, at Rayman kun kan komme derhen, når han har rejst gennem en hel verden.



For at skifte verden når du er i Dørenes Sal skal du bruge PILETASTERNE og gå ind i den valgte verden ved at trykke på A.

Hver gang, du går ind i Dørenes Sal, bliver du spurgt, om du vil gemme din færd.

Hvis du klikker på "ja" (Yes), vil dit spil automatisk blive gemt i den fil, der blev valgt i begyndelsen af spillet. For at ændre filens placering skal du trykke på ESCAPE og klikke på "Gem" (Save).

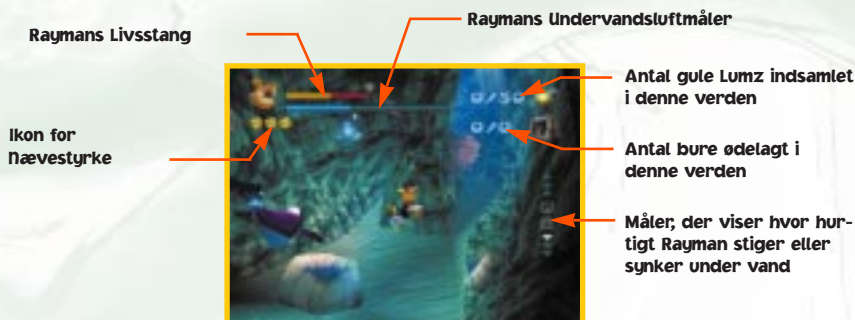
For at slette et gemt spil med henblik på at frigøre plads skal du klikke på "Slet" (Delete) i menuen. Du vil blive bedt om en bekræftelse, før noget slettes.



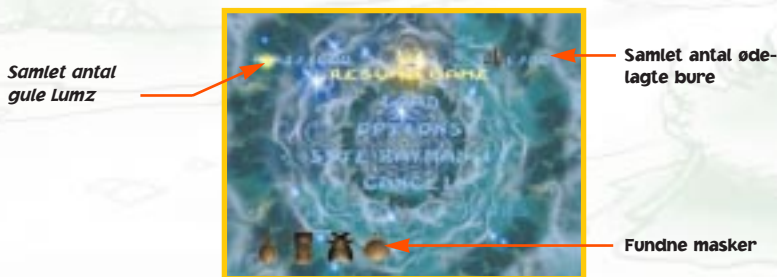


# Spilleskærm

**U**nder sin færd skal Rayman brække burene op, der spærrer hans venner inde. Dermed kan han få fat i Kraftnæverne (Fists of Force), der vil gøre hans skud mere kraftfulde, og indsamle de dyrebare energikugler kaldet "Lumz". Han skal først og fremmest finde de fire magiske masker, som han skal bruge til at vække Polokus, verdens ånd.



**Mens du spiller, kan du til enhver tid trykke på J-tasten for at se Raymans livsstang samt hvor mange gule Lumz der er indsamlet, og hvor mange bure der er blevet ødelagt.**



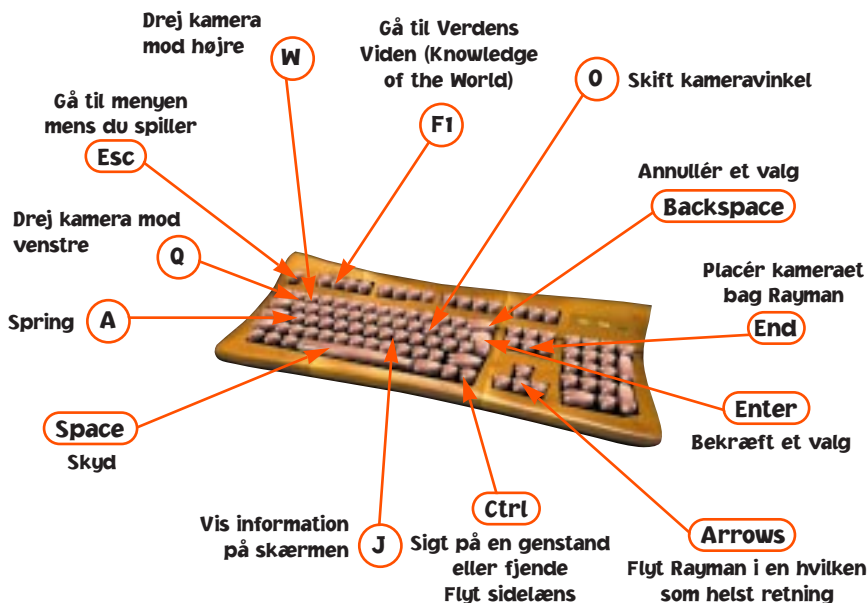
**Du kan til enhver tid trykke på ESCAPE for at få en samlet oversigt over de elementer, der er samlet ind siden spillets start.**

# Kommandoer

Du kan spille Rayman 2 med en gamepad eller et tastatur:

**Bemærk:** Gamepad- og tastaturkommandoerne er standardkommandoer, der ikke kan ændres (på tastaturet kan du vælge mellem højrehånds- og venstrehåndskommando).

## > Tastaturkommandoer



## > Kameravalg

For at kunne se alle vinkler og finde rundt er det altafgørende at kunne bruge kameraet godt. Øv dig i at bevæge kameraet og ændre dets vinkler ved hjælp Q- og W-tasterne.

Tasterne Q og W: giver et panoramisk overblik ved at flytte venstre eller højre om Rayman.

Tasten O: Lader dig se det samme som Rayman. Du kan undersøge dette synsfelt ved at bruge PILETASTERNE. Du skal blot slippe knappen igen for at vende tilbage til den foregående kameraplacering.





# Styring af Rayman



◀ For at **FLYTTE RUNDT** skal du bruge piletasterne i den retning, du ønsker. For at gå skal du trykke SHIFT ned (7 på det numeriske tastatur for venstrehåndede) og holde den nede, mens du flytter Rayman rundt ved hjælp af pile- > tasterne.



◀ For at **SPRINGE** skal du trykke på A (8 for venstrehåndede)

For at **FLYTTE SIDELÆNS** skal du bruge PILETASTERNE, mens du holder CONTROL nede. Dette er især nyttigt for at holde øje med fjenden og undgå fjendtlig ild.



◀ For at **SVØMME** skal du pege PILETASTERNE i den ønskede retning. For at dykke skal du trykke på Z (4 i indstillingen for venstrehåndede) og for at vende tilbage til overfladen skal du trykke på A (8 for venstrehåndede).

**Et godt råd:** Der er gjort særlig meget ud af at give Rayman fuldstændig bevægelsesfrihed, når han svømmer. Brug noget tid på at øve kommandoerne, da hans færdigheder kan vise sig særdeles nyttige!

For at **AKTIVERE HELIKOPTEREN** skal du trykke > på A (8 for venstrehåndede), når Rayman ikke rører jorden, og for at stoppe helikopteren skal du trykke på A igen.

Helikopteren er nyttig, når en præcis landing er påkrævet, midt i et spring eller under et fald.

Husk, at helikopteren kun kan aktiveres, når Rayman allerede er i luften. **Et lille tip:** Brug Raymans skygge til at gøre landingen sikker:



< For at **HOLDE FAST** på kanten af de fleste vægge skal du springe, mens du flytter i retning af væggen med **PILEASTERNE**. Rayman vil automatisk gribe fat.



For at **KLATRE** i net, vægge med slyngplanter eller > edderkoppespind skal du springe, mens du bevæger dig i retning af væggen med **PILEASTERNE**. Rayman vil automatisk gribe fat.

Derefter kan du fortsætte ved at bruge **PILEASTERNE**. For at slippe skal du springe, mens du atter trykker på A (8 for venstrehåndede).



< For at **KLATRE MELLEM TO VÆGGE** skal du springe, mens du trykker på A (8 for venstrehåndede), og trykke på A igen for at blive hængende. Gentag disse to manøvrer indtil du når toppen.



# Kræfter

**U**nder sin færd vil Rayman få nye kræfter, der giver ham nogle utrolige evner!



< For at **SKYDE** skal du trykke på mellemrumstasten.



**FOR GRADVIST AT ØGE KRAFTEN I SKUDET** skal du holde mellemrumstasten nede (tast 1 for venstrehåndede). Energikuglen i Raymans hånd vil blive større og større. Når den ønskede styrke er opnået, kan du skyde ved at slippe mellemrumstasten.



< For at **FÅ FAT I DE LILLA LUMZ** skal du skyde dem med mellemrumstasten (tast 1 for venstrehåndede). Når først du har fået fat i dem, kan du svinge dig i den retning, du ønsker, ved at bruge **PILE-TASTERNE**. For at slippe skal du trykke på A (8 for venstrehåndede).

For at **FLYVE I HELIKOPTER-MODE** skal du aktivere helikopteren (se side 13) og holde A (8 for vestrehåndede) nede.

Helikopteren giver dig ikke blot mulighed for at lande sikkert, men også fuldstændig frihed til at flyve i en hvilken som helst retning! For at stoppe flyvning i helikopter-mode skal du trykke på A igen.

Et godt råd: Flyvningen kan stabiliseres ved at trykke på **CONTROL**. Dette vil hjælpe dig til at undgå forhindringer.







# Raymans venner

*Indbyggerne i Raymans verden er opdelt i to grupper: De Magiske Væsener, der er udstyret med fantastiske kræfter, og folket...*

## > De Magiske Væsener

### ☼ Polokus

Han er verdens ånd, skaberen af alt, som er og vil blive... Hans kraft er så stor, at hans drømme kan blive til virkelighed... For meget længe siden forlod han denne verden, og kun hvis de fire magiske masker (se side 20) bliver bragt sammen igen, kan han komme tilbage...



### ☼ Ly

Ly er en fe, og som alle feer besidder hun fantastiske evner. Desværre har piraternes sprængning af Urkernen svækket hende.

Når hun har samlet tilstrækkelig energi igen, kan hun lave Sølvfarvede Lumz, der giver Rayman utrolige nye kræfter.



### ☼ Lillebitterne

Et ældgammelt og klogt folk, der for meget længe siden byggede Dørenes Sal (se side 9), det magiske sted, hvor man kan få adgang til alle områder i hele verden. Eftersom de er meget gamle og lidt åndeligt fraværende, har de glemt, hvem af dem der er konge, og de bruger meget af deres tid på at udføre akrobatiske dansetrin, der kan gøre selv unge grønne af misundelse.



## > Folket

### ☼ Globox

Den elskelige, men lidt simple Globox er Raymans bedste ven. Han kan skabe kraftige regnskyl, som bruges til slukke brande og få planter til at gro.

Sammen med sin kone Uglette har han produceret en vældig stor familie, der talte mere end 650 børn ved seneste optælling!



☼ *Clark*

**Clark, der er et bjerg af muskler, er en hær i sig selv. Han kan med et eneste pust sende et helt regiment pirater på flugt.**

**Hans eneste svage punkt er en temmelig følsom mave. Dette kan give anledning til problemer, især når han midt i kampens hede fortærer en robot, der er lidt for rusten...**



☼ *Murfy*

**Murfy med tilnavnet "Den Flyvende Encyklopædi" hjælper Rayman ved at give ham en masse vink og råd. Hvis du vil have et kort resumé af de vigtigste af Murfys forklaringer, skal du flytte Rayman hen til en af de mange Tankesten (Stones of Thought), der står rundt om i hele verden (se side 20). Hvis du foretrækker, at Murfy selv kommer og giver dig sine detaljerede forklaringer, skal du stoppe op ved en Tankesten og holde F1 nede.**



☼ *Hvalen Carmen*

**Et prægtigt havvæsen, hvis job det er at holde øje med havets dyb og lave luftbobler, der kan være afgørende for liv eller død for planter og dyr. Hun jages sommetider af misundelige piratfisk, der elsker hendes bobler...**



☼ *Sssssam*

**Denne unge og åndrige slange er færgemand i Opvågnens Moser (Marshes of Awakening). Han hjælper indbyggernes over sumpene på vandski...**





# Raymans fjender

## ✧ Admiral Knivskæg

Leder af piraterne og kendt i hele galaksen for at have reduceret mere end hundrede fredelige planeter til kosmisk støv. Lad dig ikke snyde af hans patetiske og fjogede fremtræden - hans grusomhed er uden lige. Hans drøm? At løbe Raymans verden over ende og gøre alle indbyggerne til slaver...



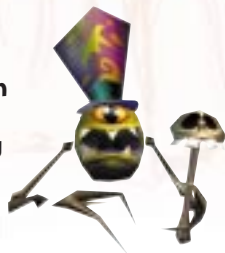
## ✧ Håndlangerne

- er piratens angrebsstyrke, der består af robotter. De er Admirals Knivskæg aldeles hengivne og håndhæver et terrorregime ved at fange enhver stakkel, der krydser deres vej. Der findes flere forskellige typer, der hver har deres svage punkter. Det er op til dig at finde ud af, hvad de svage punkter er...



## ✧ Vogterne over de Onde Drømmes Hule

Et frygtindgydende monster, hvis job det er at vogte den underjordiske grotte, hvor væsener, der stammer fra Polokus' mareridt er låst inde. Ingen har turdet vove sig ind i De Onde Drømmes Hule, selv om der går rygter om, at den gemmer på en stor skat...



## ✧ Zombie-kyllingerne

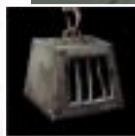
Det er ikke længere til at holde styr på alle de dystre konsekvenser; piraternes ankomst har fået: Harmonien er forstyrret overalt, piratfisk, kæmpeedderkopper og kålorm formerer sig med lynets hast osv... Skrækslagne over alle disse begivenheder, begyndte hønsene at lægge døde æg, der udklækkede de mest afskyelige Zombie-kyllinger...



# Genstande

## › Bure

Piraterne har spærret mange indbyggere inde i disse små bure, der er forsegled med livsvigtig energi. Hvis 10 bure brydes op, forlænges Raymans Livsstang.



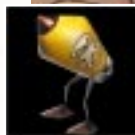
## › Tønder

De er fyldt med krudt og eksploderer ved mindste stød. De mere avancerede modeller kan endog flyve...



## › Granater

Disse spidshovedede missiler, som er fremstillet af piraterne, kan kun bekæmpes med en ekstrem tålmodighed. De fleste har ben, enkelte kan flyve.



## › Blommer

Disse mærkelige frugter har mange formål. Man kan kaste dem efter fjenden, kravle op på dem og bevæge sig rundt ved at skyde i den modsatte retning, og man kan endda glide hen over lavasletter på dem...



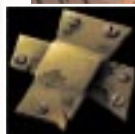
## › Magiske kugler

Magiske kugler findes på sokler i samme farve og åbner dørene til mystiske templer...



## › Plader

Eftersom piraternes konstruktioner mildt sagt er middelmådig arkitektur, er de nødt til at forstærke dem med plader. Træplader er temmelig spinkle, men dem af metal kan kun sprænges væk.



## › Kontakter

Piraterne har sat et virvar af kontakter op allevegne, som man kan aktivere underlige maskiner og åbne forskellige døre med. Du skal blot skyde på dem for at få dem til at virke.





# Magiske genstande



## › Tankestenene

Tankestenene udgør en telepatisk forbindelse til Murfy. Når Rayman har brug for lidt hjælp, kan han gå hen til en af Stenene, og han vil kunne se Murfy for sig.



## › Magiske døre

De findes ved begyndelsen til og afslutningen af en verden og fører dig til Dørenes Sal (se side 9), hvis du går gennem dem.



## › Styrkenæven

Hvis man har Styrkenæven, bliver Raymans skud mere kraftfulde. Advarsel: Hvis Rayman dør eller bliver ramt, mister han en del af energien i sin Styrkenæve. Hvis dette sker tre gange, går hans skud tilbage til almindelig kraft.

## › De Fire Masker

Disse magiske masker ligger skjult på hemmelige og mystiske, hellige steder. Sagnet beretter, at den, der kan genforene de fire masker, kan vække den mægtige Polokus....



Vær opmærksom! Der er mange hemmelige døre og gange til ukendte verdener, hvor du kan finde fabelagtige skatte og måske få endnu flere kræfter...

## > Lumzene

Lumz er meget kraftige energistykker. Hver farve har sin egen specifikke kraft...

### • Gule Lumz

- er de 1000 brudstykker, som Urkernen blev til, da piraterne sprængte den i luften. Når Rayman har samlet tilstrækkeligt mange sammen, vil han kunne forhandle om adgang til nye verdener. Derudover indeholder de værdifuld viden. Jo flere Rayman kan samle sammen, jo flere af verdens hemmeligheder kender han. Under spillet kan du til enhver tid trykke på F1 for at se de nye oplysninger, som de Gule Lumz giver.

### • Supergule Lumz

Ældgamle Lumz, der kan kendes på, at de er større end de andre, samt på deres store smil. De er fem gange så kraftfulde som almindelige Gule Lumz.

### • Røde Lumz

De er fyldt op med livsvigtig energi og genoplader Raymans Livsstang.

### • Lilla Lumz

Ved at skyde dem kan Rayman gribe fat i dem og svinge sig fra den ene til den anden og på den måde krydse store områder uden at røre jorden.

### • Blå Lumz

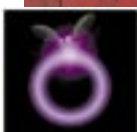
De er rige på oxygen og kan således genfylde Raymans luftmåler, når han bevæger sig under vandet.

### • Grønne Lumz

Disse Lumz er meget specielle. De registrerer Raymans færd. Hvis han dør, vil han dukke op igen det sted, hvor han sidst tog en Grøn Lumz.

### • Sølvfarvede Lumz

De Sølvfarvede Lumz er lavet af Feer. De forsyner Rayman med nye og utrolige kræfter...





# Garanti og teknisk hjælp

## Sådan kontakter du Ubi Soft

Ubi Soft tilbyder dig en række muligheder for at finde oplysninger om vores nyeste spil. Et af vores tilbud er hjemmesiden på:  
<http://www.ubisoft.dk>.

Du kan også kontakte os pr: telefon, fax eller e-mail.

Telefon: 38 32 03 00

Fax: 38 33 34 44

E-mail: [ubisoft@ubisoft.dk](mailto:ubisoft@ubisoft.dk)

Adresse: Ubi Soft Entertainment Nordic A/S  
Falkoner Alle 13, 1  
2000 Frederiksberg

## Garanti

Ubi Soft garanterer den oprindelige køber af produktet, at cd-rommen, der følger med dette produkt, er fejlfri ved normal brug i en periode på halvfems (90) dage fra købsdatoen.

Returner venligst defekte produkter til: Ubi Soft Entertainment Nordic A/S, Falkoner Alle 13, 2000 Frederiksberg, sammen med denne manual og dit registreringskort, hvis du ikke allerede har indsendt det. Husk at skrive dit fulde navn og adresse (inklusive postnummer), samt hvor og hvilken dato produktet er købt. Du kan også bytte produktet hos din forhandler.

Hvis en cd-rom bliver returneret uden købsbevis eller efter garantiperioden er udløbet, vil Ubi Soft enten reparere eller erstatte den for kundens regning. Denne garanti gælder ikke, hvis cd-rommen er blevet beskadiget pga. skødesløshed, hændelig skade eller forkert brug, eller hvis den er blevet ændret efter anskaffelsen.

Dette softwareprogram, manual og emballage er ophavsretligt beskyttet, og alle rettigheder er forbeholdt Ubi Soft og/eller dets licensgivere. Skriftligt materiale må ikke kopieres, reproducere, oversættes eller overføres, helt eller delvist og uanset i hvilken form, uden forudgående skriftlig tilladelse fra Ubi Soft.



**Dette softwareprogram, denne cd-rom og det skriftlige materiale sælges som det fremstår. Udover garantiperioden på 40 dage omfattende enhver produktionsfejl på cd-rommen, vil Ubi Soft ikke give nogen yderligere garanti vedrørende dette program, denne cd-rom eller det tilhørende skriftlige materiale, hverken skriftligt eller mundtligt, udtrykkeligt eller stiltiende, herunder, men ikke begrænset til, garanti for produktets tilstand og brug til særlige formål, selvom firmaet er blevet informeret om denne brug. Ligeledes er du selv fuldt ansvarlig for enhver risiko i forbindelse med udnyttelse, følger og afvikling af dette softwareprogram, af denne cd-rom og det skriftlige materiale. Hverken Ubi Soft eller dets licensgivere er ansvarlige overfor dig eller en tredje part for indirekte skader eller følgeskader, eller for specifikke skader i forbindelse med ejerskab, brug eller forkert brug af dette produkt og, indenfor gældende lovgivning, beskadigelser i forbindelse med personskaade, også selvom Ubi Soft eller dets licensgivere er blevet informeret om muligheden for sådanne skader eller tab. Køber accepterer fuldt ud, i tilfælde af erstatningskrav (kontrakt, præjudice eller andet), at Ubi Softs og dets licensgiveres erstatningsansvar ikke skal overstige den pris, der oprindeligt blev betalt for erhvervelsen af produktet.**





# norsk manual





# Sammendrag

Historien . . . . .	29
Installere Rayman 2 . . . . .	30
- Systemkrav . . . . .	30
- Legge til/fjerne programmet . . . . .	30
- Åpne/lukke spillet . . . . .	32
Åpne spillet . . . . .	33
- Navigere i menyene . . . . .	33
- Velge språk . . . . .	33
- Hovedmenyen . . . . .	33
- Valgmeny . . . . .	33
Hente/lagre spill . . . . .	35
Spilleskjerm . . . . .	36
Kontroller . . . . .	37
Kontrollere Rayman . . . . .	38
Krefter . . . . .	40
Raymans venner . . . . .	42
Raymans fiender . . . . .	44
Gjenstander . . . . .	45
Magiske gjenstander . . . . .	46
Garanti og teknisk hjelp . . . . .	48
Credits . . . . .	52

**P**anikk oppstår i Teensienes Kammer (Chamber of the Teensis) og Feenes Råd (Fairy Council): Robotpirater fra det ytre verdensrommet har kommet for å erobre verden og gjøre innbyggerne til sine slaver. Stridens tid har kommet. Frivillige fra en liten motstandsgruppe har samlet seg og kaster seg inn i kampen mot de onde inntrengerne. Rayman og hans venn Globox begir seg til utkanten av Den store Skogen, hvor de fleste piratene holder til.

Rayman hopper fra et tre og aktiverer helikopteret sitt slik at han lander trygt i et kratt med busker: "Piratene kommer rett mot oss!", roper Rayman til kameraten sin. "Gjør deg klar!" Plutselig begynner jorda å skjelve... Noen trær kollapser og en hel hær av roboter kommer til syne. Striden kan begynne! Rayman kaster seg inn i kampen, han sender ut metallmonstre mens han flyr i sin kraftige energiboble. Litt senere forsøker Globox desperat og skjelvende av frykt å få robotene til å ruste i stykker ved å skape små regnstormer over hodene deres. En robot knirker forferdelig og faller sammen på bakken.

"Slett ikke dårlig, Globox!" roper Rayman med et smil.

Globox forsøker å si noe tilbake, men Rayman hører ikke. Han ser plutselig for seg det anspente ansiktet til Ly.

"Rayman...", begynner Ly med svak stemme, "Piratene har knust hjertet i denne verdenen. Energien har spredt seg. Bortsett fra Clark, så har alle de modige krigerne våre blitt tatt til fange..."

Lammet av disse forferdelig nyhetene, blir Rayman overrasket av en gigantisk robot som klemmer han mellom de kraftige klypene sine. Han forsøker å skape en ny energiboble i hånden sin, men til ingen nytte. Ødeleggelsen av Urkjernen har tatt alle kreftene hans...

Desperat roper han til kameraten sin...

"Jeg er fanget, Globox! Redd deg selv!"

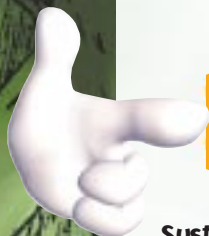
"Men..hva..med deg?!"

"Har ikke tid til å forklare! Finn Ly, hun vil fortelle deg hva du skal gjøre!"

Globox nøler et øyeblikk, så smetter han mellom føttene til robotene og forsvinner inn i det høye gresset.

En ond latter høres gjallende. Rayman snur seg og ser Knivskjegg, lederen for Piratene. "Nå har jeg deg, Rayman! Snart har jeg gjort deg til min mest lydige slave...!"

Rayman forsøker å komme løs, men roboten strammer jerngrepet rundt han. Han kaster et truende blick mot Knivskjegg og roper trassig: "Det er ikke over ennå, pirat! Jeg skal finne en måte å rømme på og da kommer du til å ønske at du aldri var født!"



# Installere Rayman 2

## Systemkrav

### Minimum systemkrav:

Pentium® 133 prosessor (eller lignende), Windows™ 95 og 98

32 MB RAM

4X CD-ROM

Sound Blaster kompatibel

Obligatorisk med 3D Graphic Accelerator Card: Voodoo 1 (3Dfx) eller høyere

### Anbefalt system

Pentium® MMX 200 prosessor eller høyere, Windows™ 95 og 98

64 MB RAM

8X CD-ROM

Sound Blaster kompatibel

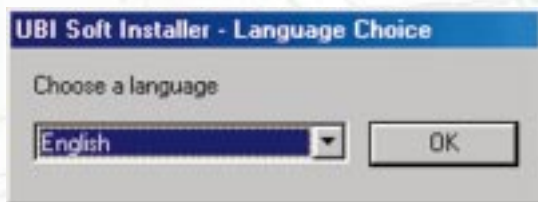
Obligatorisk med 3D Graphic Accelerator Card: Voodoo 2 (3Dfx) eller lignende.

## Legge til/fjerne programmet

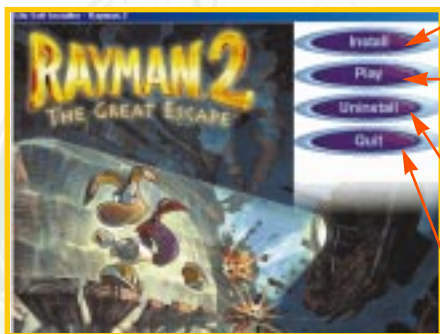
### Installere Rayman 2

Sett inn Rayman 2 CDen i CD-ROM-stasjonen på maskinen din.

1. Velg ønsket språk fra menyen.



## 2. Følgende meny vil vise seg på skjermen.



Programmet installeres på harddisken din.

Spillet starter opp. For å komme inn i Hovedmenyen, må du allerede ha installert spillet på harddisken din.

Programmet fjernes fra harddisken din. Advarsel: du vil miste alle tidligere lagrede eventyr:

Du kommer tilbake til Windows 95 eller 98.

**OBS:** Det er bare Legg til og Lukk som er tilgjengelig første gang du installerer spillet.

## 3. Velg versjon

Du må velge hvilken versjon av spillet du ønsker å installere. Versjonen avhenger av 3D-kortet ditt. Rayman 2 er laget for å fungere med to typer 3D-kort.

- 3Dfx kort (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, osv.) som fungerer med Glide drivere.
- Andre kort som er støttet av DirectX 6.0.

**OBS:** Det finnes en liste over videokort som er testet med Rayman 2 i filen readme.txt file. Denne filen finnes på spillets CD-ROM.

Installeringsprogrammet vil foreslå en versjon avhengig av de komponentene som den finner i operativsystemet på maskinen din. Valgmuligheter:

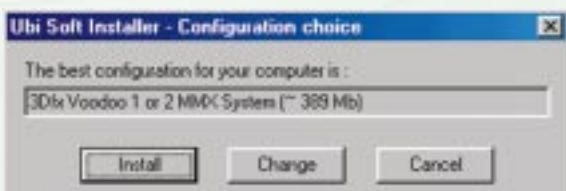
3Dfx med MMX – fullstendig installasjon

3Dfx med MMX – minimum installasjon

DirectX 6.1 med MMX – fullstendig installasjon

DirectX 6.1 med MMX – minimum installasjon

- Hvis kortet ditt støtter 3Dfx teknologi (Voodoo 1, 2 eller 3), velg 3Dfx versjonen.
- Hvis du ikke har et 3Dfx kort, velg DirectX 6.0 versjonen.





I begge tilfeller, les brukermanualen til kortet ditt for finne de spesifikke kravene til ditt kort.

Hvis installeringsprogrammet oppdager gamle drivere, vil det foreslå at du installerer nyere versjoner. Det er kun disse versjonene som tillater deg å kjøre Rayman 2.

Du må bekrefte installasjon av nye drivere.

#### **4. Filplassering**

Du må velge hvor på harddisken du ønsker å installere spillet. Programmet vil foreslå "c:/UbiSoft/Rayman2/".

#### **5. Snarvei**

Du må velge hvilken programgruppe som skal inneholde snarveien til spillet. Programmet vil foreslå gruppen "Ubi Soft Games".

#### **Fjerne Rayman 2**

Det finnes to måter å fjerne spillet fra harddisken på.

1. Fra Windows, velg "2 Uninstall Rayman 2" i Start/Programs/Ubi Soft Games/Rayman 2.

2. Sett inn Rayman 2 CDen, start spillet og velg Fjern på Installeringsmenyen.

#### **Åpne og lukke spillet**

- Når spillet er installert, kan du starte det fra Startmenyen i Windows.

Standardvei er "Start/Programs/Ubi Soft Games/Rayman 2/1 To Play Rayman 2".

CD-ROMen må være i CD-ROM-spilleren for å åpne spillet.

Når spillet har startet, kan du gå rett inn i spillet hovedmeny (se Menyer).

- Lukke spillet

Trykk "Escape" og klikk på Lukk i menyen. Du blir bedt om å bekrefte. Husk å alltid lagre spillet ditt i "Rommet med Dørene" (se kapitlet Hente/Lagre).



# Åpne spillet

## › Navigere i menyene

*Du forflytter deg i RAYMAN 2 menyen ved å bruke piltastene på tastaturet. Forrige valg vises med rødt. Hvis du ønsker å velge noen annet, vil det vises med gult. For å aktivere valget ditt; trykk ENTER. For å gå tilbake, trykk BACKSPACE. Ønsker du å komme inn i menyen mens du spiller, trykk ESCAPE.*

## › Velg språk

Bruk piltastene for å velge språk og aktiver valget ditt ved å trykke ENTER. Du kan når som helst under spillet endre språk ved å velge Språk i Valgmenyen.



## › Hovedmenyen

Klikk på Nytt spill (New Game) for å starte et nytt spill.

Hente (Load) og Fjern (Delete) kan kun velges hvis du allerede har lagret et spill. Klikk på Valg (Options) for å komme inn i Valgmenyen.

Klikk på "Rayman2 site" for å komme inn på Raymans webside.



## › Valgmenyer

For å komme inn i Valgmenyen mens du spiller, kan du trykke ESCAPE og så klikker du på Valg (Options) .

Med denne menyen kan du gjøre justeringer slik at spillet ditt fungerer optimalt.





## › Videoinnstillinger

Klikk på Oppløsning (Resolution) for å endre på skjermoppløsningen.

Velg Lav (Low) for den laveste oppløsningen som støttes av ditt videokort.

Velg Høy (High) for den høyeste oppløsningen som støttes av ditt videokort.

Velg Andre (Other) for å få liste over de oppløsningene som støttes av ditt videokort..

Velg Lagre oppløsning (Save Resolution) for å lagre ønsket oppløsning.

Velg Lysstyrke for å gjøre spillet mer eller mindre lyst.



## › Lydinnstillinger

Klikk på Lyd (Sound) for å regulere volumet.

Klikk på Musikk (Music) for å heve eller senke lydnivået på musikken ved hjelp av piltastene.

Klikk på Lydeffekter (Soundeffects) for å heve eller senke lydnivået på lydeffektene ved å bruke piltastene.



## › Kontroller

Dette valget tar deg til Kontrollmenyen (Controls).

Her kan du justere joysticken hvis den ikke fungerer som den skal.



# Hente/lagre spill

## › Hente spill

Du kan når som helst i spillet hente et lagret spill. For å få tilgang til et spill kan du trykke ESCAPE når som helst i spillet.

Klikk på Hente (Load) for å hente et tidligere lagret spill.

## › "Rommet med Dørene" (Hall of Doors) og lagre spillet

For å lagre et spill må Rayman være i Rommet med Dørene.

Dette magiske stedet ble bygget for lenge siden av Teensiene og gjør det mulig for Rayman å reise videre til en ny verden. Husk at Rayman bare kan reise videre når han har utforsket alt i en verden.



For å bytte mellom ulike verdener når du er i Rommet med Dørene, bruk piltastene og gå inn i ønsket verden ved å trykke A.

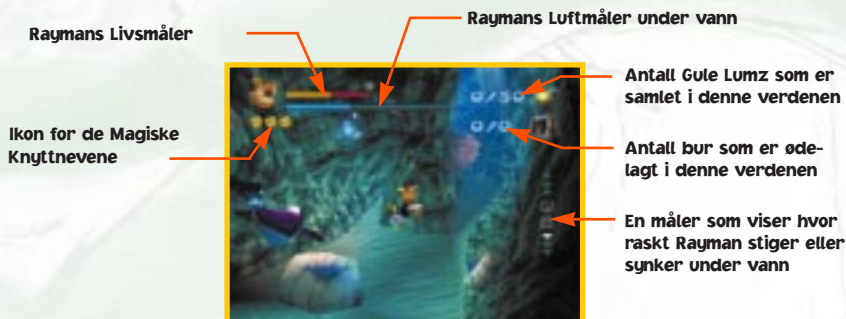
Hver gang du går inn i Rommet med Dørene, vil du bli spurt om du ønsker å lagre spillet ditt. Hvis du velger Ja (Yes), vil spillet ditt bli automatisk lagret i samme fil som du startet spillet med. For å endre filplassering, trykk ESCAPE og klikk på Lagre (Save).

Du kan slette et lagret spill for å frigjøre plass ved å klikke Fjern (Delete) i menyen. Du må bekrefte valget før spillet slettes.

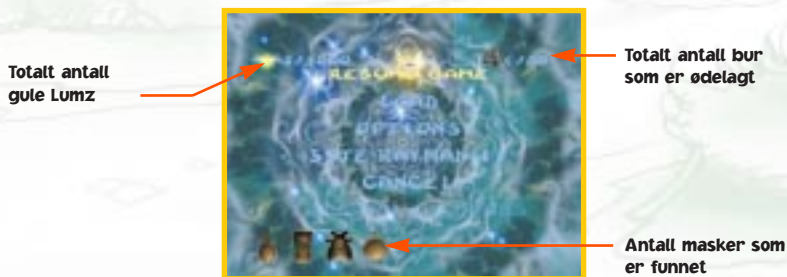


# Spilleskjermen

*Alle sine eventyr må Rayman bryte seg inn i burene som holder vennene hans fanget. Dette gir ham Magiske Knyttnever, som gjør skuddene hans kraftigere, og en mulighet til å samle de dyrebare energibitene som kalles "Lumz". Det viktigste er allikevel å finne de fire magiske maskene som gjør det mulig for ham å vekke Polokus, verdensånden.*



*Du kan når som helst under spillet trykke J tasten for å få opp Raymans livsmåler, det antall gule Lumz som er samlet, samt antall bur som er ødelagt.*



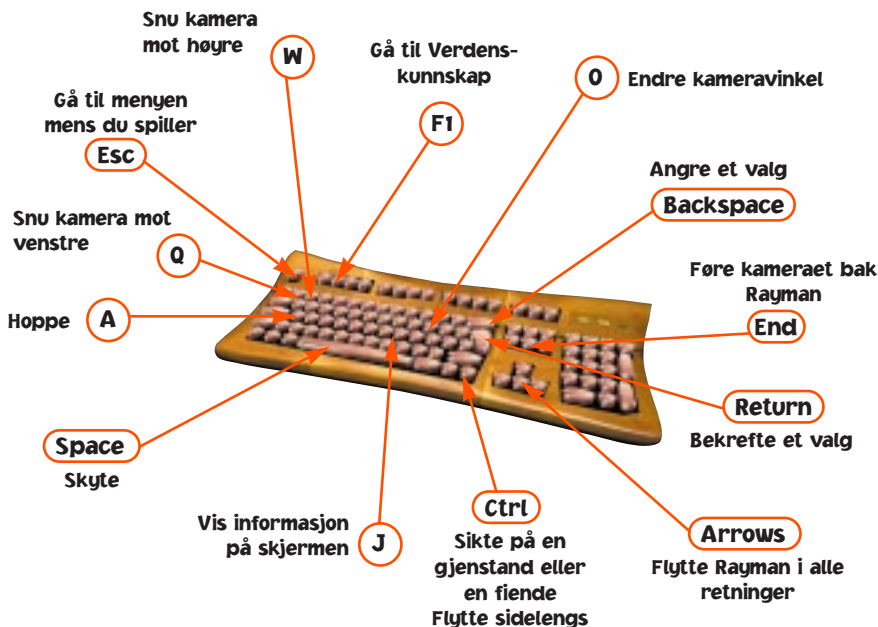
*Du kan når som helst trykke ESCAPE for å få en fullstendig oversikt over de gjenstandene som er samlet siden du begynte å spille.*

# Kontroller

Du kan spille Rayman 2 med kontroller eller på tastaturet.

**OBS:** Både kontrollen og tastaturet har standardinnstillinger som ikke kan endres (for tastaturet kan du velge mellom høyre- eller venstrehendt innstilling).

## > Tastaturinnstillinger



## > Kameravalg

For å kunne orientere deg og finne fram, er det viktig at du utnytter kameraet fullt ut. Øv deg på flytte kameraet og endre på vinklene ved hjelp av Q og W tasten.

Q og W tasten: gir panoramautsikt ved å flytte til venstre eller høyre rundt Rayman.

O tasten : Lar deg se det samme som Rayman ser. Du kan utforske synsfeltet hans ved å bruke piltastene. Slipp tasten når du er ferdig og du kommer tilbake til den opprinnelige kameravinkelen.



# Kontrollere Rayman



◀ For å **BEVEGE SEG RUNDT**, bruk piltastene i den retningen du ønsker. For å gå, trykk ned SHIFT-tasten (7 på talltastaturet for venstrehendte) og hold den nede mens du beveger Rayman ved hjelp av piltastene.



◀ For å **HOPPE**, trykk A (8 for venstrehendte).

For **SIDELENGES FORFLYTTING**, bruk piltastene samtidig som du holder CONTROL-tasten ned. Dette gjør at du lettere kan holde øye med fiendene dine og unngå skuddene deres.



◀ For å **SVØMME**, pek med piltastene i ønsket retning. Du dykker ved å trykke Z (1 for venstrehendte), du kommer opp til overflaten ved å trykke A (8 for venstrehendte).

**Tips:** Det er jobbet litt ekstra med å gi Rayman fullstendig bevegelsesfrihet mens han dykker. Bruk litt tid på å øve denne ferdigheten, det kan vise seg å bli nyttig

For å **AKTIVERE HELIKOPTERET**, trykk A (8 for venstrehendte) når Rayman ikke berører bakken, for å stoppe helikopteret; trykk A på nytt. Helikopteret gjør det lettere å lande på et bestemt sted, mens du hopper eller faller. Husk, helikopteret kan bare aktiveres når Rayman allerede er i lufta. **Tips:** Bruk Raymans skygge for å lande stødigere.



< For å **HENG** fra kanten av de fleste vegger, beveg deg mot veggen og hopp samtidig som du bruker piltastene. Rayman blir automatisk hengende.



For å **KLATRE** i nett, vinranker eller edderkoppnett, beveg deg mot veggen og hopp samtidig som du bruker piltastene. Rayman blir automatisk hengende. Du kan fortsette videre ved å bruke piltastene. For å bryte deg løs, hopp samtidig som du på nytt presser A (8 for venstrehendte).



< For å **KLATRE MELLOM TO VEGGER**, hopp mens du presser A (8 for venstrehendte) og trykk A på nytt for å bli hengende. Gjenta dette til du når toppen.



# Krefter

*alle sine eventyr vil Rayman motta nye krefter som gir ham forbløffende evner!*



< For å **SKYTE**, trykk mellomromstasten.



**FOR Å GRADVIS ØKE KRAFTEN I SKUDDENE**, hold mellomromstasten nede (1 for venstrehandte). Energiballen i Raymans hånd vil vokste seg større og større. Når energiballen er stor nok, skyter du ved å slippe mellomromstasten.



< For å **GRIBE TAK I LILLA LUMZ**, skyt på dem med mellomromstasten (1 for venstrehandte). Når du har fått tak, kan du svinge i hvilken som helst retning du ønsker ved å bruke piltastene. For å slippe taket, trykk A (8 for venstrehandte).

For å **FLY I HELIKOPTER MODUS**, aktiver helikopter (se > side 34) og la A (8 for venstrehandte) være trykket ned. Helikopteret gir deg ikke bare muligheten til å lande trygt, det gir deg også totalt frihet til å fly i en hvilken som helst retning. For å stoppe helikopter modus, trykk A på nytt.

**Tips:** Du stabiliserer flyturen ved å trykke CONTROL. Det gjør det lettere for deg å unngå gjenstander og hindringer.







# Raymans venner

Innbyggerne i Raymans verden kan deles inn i to kategorier: Magiske vesener, utstyrt med fantastiske evner, og innbyggerne...

## > De Magiske Vesener

### ✧ Polokus

Han er Verdensånden, skaperen av alt som er og vil bli... Han har makten til å gjøre drømmer om til virkelighet... For lenge, lenge siden forsvant han fra denne verdenen, og han kan kun vende tilbake når de fire magiske maskene er gjenforent... (se side ??)



### ✧ Ly

Ly er en fe, og som alle andre feer, har hun fantastiske evner. Uheldigvis så ble hun svekket da Piratene sprengte Urkjernen. Når hun har samlet sammen nok energi, kan hun skape Sølv Lumzer, som gir Rayman forbløffende nye krefter.



### ✧ Teensienne

Et gammelt og klokt folk som for lenge siden bygde Rommet med Dørene (se side ?), det magiske stedet som gir deg adgang til alle delene av verdenen. Fordi de er ganske gamle og litt distre, har de glemt hvem av dem som er Konge, og de bruker mye av tiden sin på å utføre akrobatiske dansetrinn som gjør de yngste grønne av sjalusi..



## > Innbyggerne

### ✧ Globox

Yndig, og kanskje litt enkel. Han er Raymans beste venn. Han har kraften til å skape intense små regnstormer som kan brukes til å slukke ild eller få planter til å gro.

Med hjelp fra partneren Uglette har han produsert en fantastisk familie: mer enn 650 barn ved siste optelling!



### ☼ Clark

Clark er et skikkelig muskelberg og en egen hær i seg selv. Med et eneste stort pust kan han sende et helt regimente med pirater på flukt. Hans eneste svake punkt: en litt følsom mage. Dette kan gi problemer, spesielt hvis han kampens hete får i seg en robot som er litt for rusten....



### ☼ Murfy

Med kallenavnet "Det Flygende Leksikon", hjelper han Rayman ved å gi ham en masse tips og råd. For en rask gjentakelse av Murfys hovedforklaringer, plasser Rayman ved siden av en av de mange Tankesteinene som er spredt rundt om verdenen (se side 46). Hvis du heller vil at Murfy skal komme og gi deg en detaljer forklaring, stopp ved en Tankestein og hold nede F1.



### ☼ Hvalen Carmen

En fantastisk sjøskapning som overvåker havets dyp og sørger for luftboblene som kan bety forskjellen mellom liv og død for ensomme planter og dyr. Noen ganger blir hun forfulgt av kjærlighetssyke pirajaer, som er begeistret for luftboblene hennes...



### ☼ Ssssam

Den unge og dristige slangen er fergemann i Oppvåkningssumpene. Han hjelper innbyggerne med å komme seg over sumpene på vannski...





# Raymans fiender

## ✧ *Admiral Knivsegg*

Han er leder for piratene og beryktet i hele galaksen for å ha redusert over hundre fredelige planeter til støv. Ikke la deg lure av hans ynkelige og dumme utseende, hans blodtørstighet er uten like. Hans drøm? Erobre Raymans verden og gjøre alle innbyggerne til sine slaver...



## ✧ *Håndlangerne*

Disse robotene utgjør invasjonstyrken. De er trofaste mot Admiral Knivskjegg, og de håndhever et terrorregime ved å fange alle som er så uheldig å komme i veien for dem. Det finnes flere ulike modeller, og du må selv finne deres sterke og svake sider...



## ✧ *Vokteren av Marerittthulen*

Et skrekkinngytende monster som vokter den underjordiske grotten hvor skapningene fra Polokus mareritt blir stengt inne. Ingen har våget seg inn i Marerittthulen, selv om ryktene kan fortelle at den inneholder en ganske dyrebare skatt...



## ✧ *Kyllingzombiene*

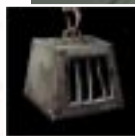
Det blir etter hvert umulig for oss å holde oversikten over alle de skumle endringene som har skjedd etter at piratene gjorde sitt inntog: forstyrrelser i den generelle harmonien, rask formering av pirajaer, kjempeedderkopper og kålormer, osv.... Skrekkslagne av alle disse hendelsene, begynte hønene å legge døde egg, og ut av eggene kommer de forferdelige kyllingzombiene...



# Gjenstander

## › Bur

Piratene har tatt til fange mange av innbyggerne og puttet dem i disse burene som er forseglet med energi. Raymans livsmål øker når du har brutt opp 10 bur:



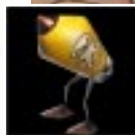
## › Kruttønner

De er fylt med krutt og eksploderer ved minste bevegelse. Det finnes avanserte utgaver som kan fly...



## › Skjell

Piratene lager disse spisse våpenfellene som bare kan bekjempes med stor tålmodighet. De fleste har ben og noen kan fly.



## › Plommer

Disse underlige fruktene kan brukes på forskjellige måter: Du kan kaste dem på fiendene dine eller klatre opp på dem og bevege deg rundt mens du skyter i motsatt retning. Du kan også flyte på dem gjennom lavaområder...



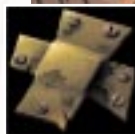
## › Magiske sfærer

Du finner dem på pidestaller med lik farge og de åpner dørene til mystiske templer...



## › Plater

Siden de er middelmådig bygget, er piratene tvunget til å forsterke konstruksjonen med ekstra plater. Treplatene er ganske skjøre, men metallutgavene gir bare etter for eksplosjoner.



## › Brytere

Piratene har rotet til omgivelsene med brytere som aktiverer underlige maskiner og åpner forskjellige dører. Skyt på dem for å aktivere dem.





# Magiske gjenstander



## > Tankesteiner

Tankesteinene fungerer som telepatiske forbindelser til Murfy. Når Rayman trenger tips og råd, kan han gå til en Tankestein og Murfy dukker opp i tankene hans.



## > Magiske dører

De finnes i begynnelsen og slutten av hver verden, og de tar deg til Rommet med Dørene (se side 35) hvis du går gjennom dem.



## > Magiske Knyttnever

De gjør Rayman skudd kraftigere. OBS: hvis Rayman dør eller blir truffet, så mister han en del av kraften i de Magiske Knyttnevne. Etter tre treff blir skuddene hans normale igjen.

## > De fire Maskene

Disse magiske maskene var gjemt på hemmelige og mystiske hellige steder. De gamle legendene forteller at den som fører maskene sammen kan vekke den mektige Polokus....



Se deg omkring, det finnes mange hemmelige dører og passasjer som leder til ukjente verdener hvor du kan finne fantastiske skatter og kanskje få ekstra krefter..

## > Lumzene

*Lumzene er veldig kraftige energibiter. Hver farge har sin spesielle kraft...*

### • Gule Lumz

De utgjør de 1000 bitene som stammer fra Urkjernen når piratene sprengte den. Når Rayman har samlet sammen mange nok, vil han kunne forhandle seg fram til en ny verden. I tillegg kan de inneholde verdifull kunnskap. Jo flere Rayman samler sammen, jo mer kunnskap får han om hemmelighetene i verdenen. Du kan når som helst i spillet trykke F1 for å lese ny informasjon som du har fått av de Gule Lumzene.

### • Super Gule Lumz

Eldre Lumz som er lette å kjenne igjen fordi de er større og har store smil. De er fem ganger så kraftfulle som de normale Gule Lumzene.

### • Røde Lumz

De er fylt med livsenergi og øker Raymans livsmål:

### • Lilla Lumz

Ved å skyte på dem, kan Rayman ta tak i dem og svinge seg mellom dem og på den måten krysse store områder uten å være nær bakken.

### • Blåe Lumz

De er fylt med luft og øker Raymans luftmåler når han er under vann..

### • Grønne Lumz

Disse lumzene er veldig spesielle. De lagrer Raymans framganger. Hvis han skulle dø, så vil han komme tilbake på samme sted som han sist tok en Grønn Lumz.

### • Sølvfarget Lumz

De sølvfargede Lumzene skapes av Feene. De gir Rayman nye og forbløffende krefter...





# Garanti og teknisk hjelp

## Slik kontakter du Ubi Soft

Ubi Soft tilbyr deg en rekke muligheter for å finne opplysninger om våre nyeste spill. Et av våre tilbud er hjemmesiden på: [www.ubisoft.dk](http://www.ubisoft.dk).

Du kan også kontakte oss pr. telefon, faks eller e-post.

Telefon: +45 38 32 03 00

Faks: +45 38 33 34 44

E-post: [ubisoft@ubisoft.dk](mailto:ubisoft@ubisoft.dk)

Adresse: Ubi Soft Entertainment Nordic A/S  
Falkoner Alle 13, 1  
DK-2000 Frederiksberg, Danmark

## Garanti

Ubi Soft garanterer overfor den opprinnelige kjøperen av produktet at CD-en som følger med dette produktet er feilfritt ved normal bruk i en periode på nitti (90) dager fra kjøpedato.

Vennligst returner defekte produkter til: Ubi Soft Entertainment Nordic A/S, Falkoner Alle 13, 2000 Frederiksberg, sammen med denne manualen og registreringskortet ditt, hvis du ikke allerede har sendt det inn. Husk å skrive ditt fulle navn og adresse (inkludert postnummer), samt hvor og hvilken dato produktet ble kjøpt. Du kan også bytte produktet hos din forhandler.

Hvis en CD-rom blir returnert uten kjøpekvittering eller etter at garanti-perioden er utløpt, vil Ubi Soft enten reparere eller erstatte den for kundens regning. Denne garanti gjelder ikke hvis CD-en har blitt skadet pga. skjødesløshet, uhell eller feilaktig anvendelse, eller hvis den har blitt endret etter anskaffelsen.

Dette softwareprogrammet, manualen og emballasjen er opphavsrettslig beskyttet, og alle rettigheter er forbeholdt Ubi Soft og/eller dets lisensgivere. Skriftlig materiale må ikke kopieres, reproduseres, oversettes eller overføres, helt eller delvis, og uansett i hvilken form, uten forutgående skriftlig tillatelse fra Ubi Soft.

**Dette softwareprogrammet, denne CD-en og det skriftlige materiale selges som det fremstår. Utover garantiperioden på 40 dager omfattende enhver produksjonsfeil på cd-rommen, vil Ubi Soft ikke gi ytterligere garanti vedrørende dette programmet, denne CD-en eller det tilhørende skriftlige materialet, hverken skriftlig eller muntlig, uttrykkelig eller stilltiende, herunder, men ikke begrenset til, garanti for produktets tilstand og bruk til særskilte formål, selvom firmaet er blitt informert om denne bruken. Likeledes er du selv fullt ansvarlig for enhver risiko i forbindelse med utnyttelse, følger og avvikling av dette softwareprogrammet, av denne CD-en og det skriftlige materialet. Hverken Ubi Soft eller dets lisensgivere er ansvarlige overfor deg eller en tredje part for indirekte skader eller følgeskader, eller for spesifikke skader i forbindelse med eierskap, bruk eller feilaktig anvendelse av dette produktet og, innenfor gjeldende lovgivning, beskadigelse i forbindelse med personskade, også selv om Ubi Soft eller dets lisensgivere er blitt informert om muligheten for slike skader eller tap. Kjøper aksepterer fullt ut, i tilfelle erstatningskrav (kontrakt, skade eller annet), at Ubi Softs og dets lisensgiveres erstatningsansvar ikke skal overstige den prisen som opprinnelig ble betalt for ervervelsen av produktet.**





# Credits

## ORIGINAL CONCEPT

MICHEL ANCEL  
FREDERIC HOUDE

## PROJECT MANAGER

STEVE MCCALLA

## ENGINE PROGRAMMING

OLIVIER ALBIEZ  
FABIEEN BOLE-FEYSOT  
GUILLAUME CLEMENT  
MICHAEL DE RUYTER  
BENOIT GERMAIN  
YANN LE GUYADER  
CHANTAL OURY  
FABRICE PEREZ  
GUILLAUME SOUCHET  
JACQUES THENOZ  
CARLOS TORRES  
MARC TRABUCATO  
**With :**  
CHRISTOPHE BEAUDET  
FREDERIC COMPAGNON  
CHRISTOPHE GIRAUD  
JEAN-MARC DROUAUD  
VINCENT LHULLIER  
YANN LE TENSORER  
ALEXIS VAISSE  
MARC FASCIA  
THIERRY QUERE

## SPECIAL THANX TO

### N64 PROGRAMMING TEAM

FREDERIC BALINT  
XAVIER BILLAULT  
OLIVIER DIDELOT  
HELENE POKIDINE  
FRANCOIS QUEINNEC  
ALAIN ROBIN  
OLIVIER SAILLANT  
MARC VILLEMANN

## ADDITIONAL THANX TO

T-TROUBLE  
PROGRAMMING TEAM

## ARTISTIC DIRECTOR

MICHEL ANCEL

## GRAPHICS

ALEXANDRE GATTO  
ARNAUD KOTELNIKOFF  
**With :**  
JEAN-CHRISTOPHE ALESSANDRI  
FLORENT SACRE  
CELINE TELLIER  
PAUL TUMELAIRE  
CHRISTOPHE BOURGES  
NICOLAS CARRE  
FLORENCE CHARPENTIER  
NICOLAS DAIRE  
FABRICE HOLBE  
PIERRE-HENRY LAPORTERIE  
YANN LECLERC  
CHRISTOPHE PIC  
STEPHANE ZINETTI  
**And :**  
SEBASTIEN BICORNE  
DENIS CAPDEFERRO  
GEOFFROY DE CRECY  
DAVID GARCIA  
YANN JOUETTE  
EMMANUEL VILLE  
AGATA WIERZBICKI

## GRAPHIC RESEARCH

ALEXANDRA ANCEL  
HUBERT CHEVILLARD

## GAME DESIGN

STEPHANE HILBOLD  
OLIVIER PALMIERI  
**With :**  
FREDERICK GAVEAU  
SERGE HASCOET  
ZORAN MILISAVLJEVIC  
VINCENT MONNIER  
JEAN-CHRISTOPHE PETIT  
CHRISTOPHE THIBAUT  
JEAN ZAPPAVIGNA

## INFODESIGN

SEBASTIEN DEZAUTEZ  
YANNICK GERBER  
ARNAUD GUYON  
MICHAEL JANOD  
GREGORY PALVADEAU  
XAVIER PLAGNAL  
MICKAEL VEAUDOUR  
**With :**  
NICOLAS CHEREAU  
OLIVIER DAUBA  
OLIVIER DIAZ  
JEAN-CHRISTOPHE GUYOT  
YANN MASSON

## ANIMATION

JACQUES EXERTIER  
ALEXANDRE BADUEL  
FRANCOIS COTE  
JOSEPH NASRALLAH  
PHILIPPE ARSENAULT  
ERIK BRANZ  
SEBASTIEN BRASSARD  
JENNIFER DICKIE  
CHRISTIAN DION  
JEAN-SEBASTIEN DUCLOS  
JAMIE HELMAN  
PHIL HOLLOWAY  
FRANCOIS LAPERRIERE  
SEAN LEBLANC  
MICHAEL LININGTON  
CARLA PRADA  
ALLAN TREITZ  
MIKE ZINGARELLI

## CINEMATICS STORYBOARD

PATRICK BODARD

## ANIMATION

DAMIEN BARRANCO  
JEAN-YVES REGNAULT  
PHILIPPE VINDOLET

## **INTEGRATION**

OLIVIER SOLEIL

## **SCENARIO AND DIALOGS**

DAVID NEISS

## **BASED ON A STORY BY**

MICHEL ANCEL

## **AMERICAN ADAPTATION**

DAVID GASSMAN

## **SOUND DESIGN**

LAMBERT COMBES

ROMAIN HIS

GREGOIRE SPILLMANN

**With :**

OLIVIER BONNAFY

## **MUSIC BY**

ERIC CHEVALIER

## **SOUND EFFECTS**

TALK OVER

## **SOUND ENGINEERING**

MARTIN DUTASTA

**With :**

LIONEL BOUHNİK

## **DATA MANAGEMENT**

MALIKA SAHLA

FRANCK SERVETTAZ

GUENAELE MENDROUX

**With :**

NARY-TIANA ANDRIAMAMPANDRY

HANANE SBAI

**And :**

TARIK MLAHI

## **TEST**

JONATHAN PEPIN

ALAIN GAGNON

RAPHAEL FRANCOEUR

ALAIN CHENIER

JEAN-SEBASTIEN LABRECQUE

FREDERIC BLATTMANN

FREDERIC LAPORTE

PIERRE-YVES SAVARD

JONATHAN D'ANJOU

## **TOOLS**

BERNARD LEFEBVRE

CORNELIU BABIUC

MIRCEA DUNKA

IONUT GROZEA

CRISTI PETRESCU

NICOLAE SUPARATU

MIHAELA TANCU

GEORGE BALTATANU

DAN DRAGAN

CATALIN DUMITRESCU

JOEL GREGOIRE

CHRISTOPHE MARTINAUD

CRISTI RIZEA

PASCAL RUIZ

PHILIPPE TOUILLAUD

ESTELLE PARENT

## **3D PLUG-INS**

DANIEL RAVIART

## **3D RESEARCH**

PHILIPPE VIMONT

## **MARKETING**

LAURENCE BUISSON

AXELLE VERNY

## **WW STUDIOS**

### **MANAGERS**

DOMINIQUE BORDENAVE

CHRISTINE CHOSSON

CYRIL DEROUINEAU

ERIC HUYNH

DIDIER LORD

VINCENT PAQUET

ERIC TREMBLAY

## **LOCAL STUDIOS**

### **MANAGERS**

JEROME ANTONA

AHMED BOUKHELIFA

SYLVAIN BRUNET

SANDRINE MAIGRET

GILLES MONTEIL

## **SITES MANAGERS**

### **ANNECY**

DANIEL PALIX

### **MONTPELLIER**

MICHEL ANCEL

### **MONTREAL**

CHRISTOPHE DERENNES

### **MONTREUIL**

CHRISTINE BURGESS

## **PRODUCTION**

GERARD GUILLEMOT

## **PUBLISHING**

YVES GUILLEMOT

## **DEVELOPMENT**

MICHEL GUILLEMOT

## **SPECIAL THANKS TO THE FORMER MANAGEMENT TEAM**

GREGOIRE GOBBI

NATHALIE PACCARD

# TONIC TROUBLE



**WOULD YOU  
TRUST THIS  
GUY TO SAVE  
THE PLANET?**

